

---

**Équipe #F**

---

**Blighted  
Game Design Document (GDD)**

**Version 1.0**

## Historique des révisions

Date	Version	Description	Auteur
2018-09-17	0.1	Création du document	ALR
2018-10-02	0.2	Rédaction de la première ébauche	TEAM
2018-10-03	1.0	Finalisation du document	TEAM

# Table des matières

<b>Page titre</b>	<b>5</b>
<b>Aperçu du jeu</b>	<b>6</b>
Résumé de l'histoire du jeu	6
Action du jeu basé sur les emplacement et les environnements du jeu	6
Défis rencontrés	6
Progression/récompenses	6
Lien entre histoire et gameplay	7
Condition de victoire	7
<b>Personnage</b>	<b>7</b>
Caractéristiques pertinentes	7
Représentation visuelle du personnage	8
Caractéristiques "signature" du personnage	8
Détails des contrôles	8
<b>Gameplay</b>	<b>9</b>
Type de jeu	9
Détails du jeu	9
Caméra	9
Contrôleur de mouvement	9
<b>Univers du jeu</b>	<b>9</b>
Donjon	9
Ambiance	10
<b>Expérience de jeu</b>	<b>11</b>
Gestalt	11
Émotions et humeurs recherchées	11
Lien entre la musique, son et Gestalt	11
Organigramme de la navigation d'interface	11
<b>Mécaniques de gameplay</b>	<b>12</b>
Mécaniques	12
Saut	12
Ramper	12
Pousser des objets	12
Changer de torche	12
Actions de torche	12
Économie interne	13
Systèmes	13

<b>Ennemis</b>	<b>13</b>
T'väth	13
Pièges	14
Eau	14
Vent	14
Guillotine pendule	14
Lave	14
Glace	14
Piège à éboulis rocheux	14
Trappe lance-flamme	15
<b>Multijoueur et extras</b>	<b>15</b>
Multijoueur	15
Extras	15
<b>Monétisation</b>	<b>15</b>

# Game Design Document (GDD)

## 1. Page titre

Titre du jeu : Blighted

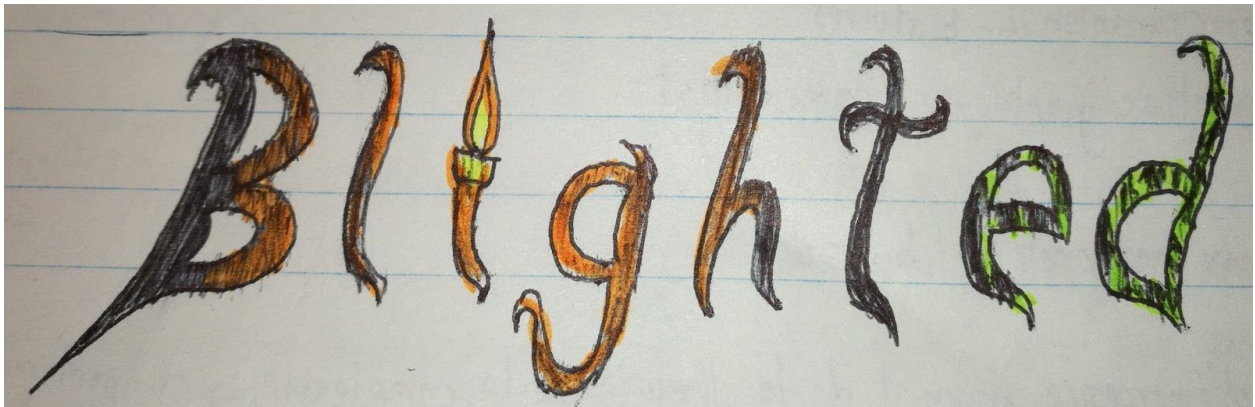
Systèmes de jeu destinés : Ordinateur Windows

Âge du public cible : 13+

Classement prévu au ESRB : T

Date prévue de lancement : Décembre 2018

Logo préliminaire :



## 2. Aperçu du jeu

### Résumé de l'histoire du jeu

Après de longs efforts et un parcours difficile, Ray, explorateur de donjon hors-pair, est finalement arrivé à la fin d'un labyrinthe de tunnels souterrains et s'approchait du trésor qu'il convoitait tant. Cependant, un dernier obstacle se dressait sur sa route : la liche maléfique T'vāth! Au cours d'un combat épique, notre héros endommage son arme et son armure mais ressort malgré tout victorieux... jusqu'à ce que, dans un rebondissement inattendu, T'vāth, encore en vie, lance une malédiction sur Ray: il se réincarne sous forme d'une flamme maléfique que le personnage devra garder avec lui pour survivre à la remontée du donjon. Il accompagnera donc le héros dans son voyage vers la surface, où il a l'espoir d'obtenir sa vengeance et de réaliser son rêve maintenant qu'il n'est plus emprisonné : dominer le monde!

### Action du jeu basé sur les emplacement et les environnements du jeu

Au fur et à mesure que le joueur progresse à travers les niveaux, celui-ci rencontre plusieurs puzzles ou dispositions de plateformes nécessitant une utilisation intelligente de sa torche. En fait, la torche peut prendre plusieurs formes selon les niveaux; le personnage doit simplement amener la flamme maudite à la fin d'une façon ou d'une autre. Un exemple serait un niveau où l'eau s'infiltre dans le donjon, dans lequel il est primordial que le joueur fasse attention de conserver la flamme : s'il passe dans l'eau (une chute du plafond par exemple), celle-ci s'éteint. S'il a le bon type de torche (une lanterne par exemple), il peut rester plus longtemps dans l'eau sans perdre sa flamme.

### Défis rencontrés

L'environnement est le principal ennemi du joueur. En effet, le donjon est libre d'ennemis, car Ray les a éliminés lors de sa descente dans les profondeurs du donjon. En revanche, il n'a pas pu désactiver certaines trappes : piques, lance-flammes et haches-pendules sont omniprésents dans le donjon. Certains étages du donjon présentent également des dangers naturels, autant pour le personnage que pour la flamme : de la lave fait mal au personnage mais rallume la torche, alors que de l'eau ne fait rien au personnage mais éteint sa torche. Comme T'vāth ne veut pas que Ray sorte du donjon sans lui, la noirceur totale sera également un danger pour le joueur, réduisant sa visibilité et lui faisant perdre assez rapidement ses points de vie.

### Progression/récompenses

Lors de son entrée dans un niveau, le joueur enflamme automatiquement le premier *checkpoint* dont il pourra se servir pour rallumer sa torche si celle-ci s'éteint. Sa progression est alors bloquée par des pièges et des casses-têtes qu'il devra résoudre afin d'avancer, soit vers

d'autres *checkpoints* à l'intérieur du même niveau, soit vers le prochain niveau. En résolvant certains casse-têtes ou en réussissant à contourner des obstacles, il est récompensé par différents objets qui l'aident à traverser le donjon, par exemple, la lanterne mentionnée plus haut.

### Lien entre histoire et gameplay

Puisque le personnage doit ressortir du donjon tout en se soumettant à la malédiction de T'vāth, il doit faire attention de ne pas abandonner la flamme possédée par celui-ci. Dans le cas contraire, le joueur ne pourra tout simplement pas finir le niveau (faisant face à un obstacle nécessitant absolument une flamme), ou T'vāth s'occupera rapidement de lui, le considérant lâche et faible par rapport à son immense pouvoir magique.

### Condition de victoire

Pour réussir un niveau, le joueur doit atteindre le point de sortie de celui-ci. Il rejoint alors le niveau suivant. Tel que mentionné, les niveaux sont toujours impossibles à terminer sans que le personnage ait un objet enflammé avec lui; il doit absolument activer un élément à la fin de chaque niveau avec une flamme. Pour finir le jeu, le joueur doit se rendre à la fin du dernier niveau, ce qui lui permet de sortir du donjon, et conclut l'histoire.

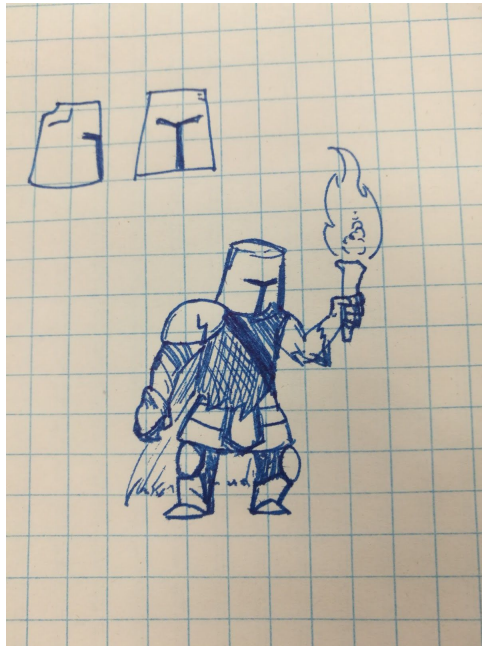
## **3. Personnage**

### Caractéristiques pertinentes

Ray est l'explorateur de donjon classique. Il est équipé d'un attirail médiéval tout aussi classique (casque, cape, cotte de mailles, etc.), bien que celui-ci soit endommagé suite à son affrontement avec T'vāth. Il n'a pas d'arme à proprement parler, celle-ci ayant été détruite par la liche. Ray est brave et vaillant, mais réalise qu'il est bien faible maintenant qu'il n'a pas d'équipement incroyablement puissant. Il veut sortir du donjon, maintenant qu'il se sait trompé, et veut retrouver les siens.

Ray transporte initialement une torche basique, à partir de laquelle brûle la flamme maudite de T'vāth. Comme il n'a pas d'arme, il s'agit de son seul outil pour traverser les étages du donjon. La torche lui permet d'effectuer différentes actions en fonction de son type : elle peut être lancée, produire des boules de feu, etc. Ray peut également se déplacer dans une certaine mesure, sans toutefois être surhumain : il peut marcher, courir, sauter et se pencher, et peut combiner ces actions. Il peut aussi interagir avec des objets lui permettant de se déplacer verticalement (ex. une échelle). Ray est capable d'interagir avec son environnement à l'aide de la flamme qu'il transporte. Il peut allumer des objets inflammables comme du bois ou de la végétation, faire fondre de la glace, etc. Tel que mentionné précédemment, ces interactions pourront varier en fonction du type de torche transporté.

## Représentation visuelle du personnage



- > Ray a l'air éprouvé par le donjon, son casque est bosselé et son armure est craquée, des bouts sont manquants.
- > La torche initialement transportée par Ray est une simple torche en bois, celle qu'il transportait lorsqu'il est arrivé dans la salle finale où il a combattu T'vāth.
- > Le positionnement du personnage (sa pose) peut varier en fonction de l'objet qu'il transporte : il ne tiendra pas une lanterne de la même façon qu'il tient une torche.
- > Le personnage possède une animation de marche, de course, de saut et d'accroupissement, en plus de ses animations d'action lorsqu'il utilise son objet.

## Caractéristiques "signature" du personnage

Ray est tout de même un puissant guerrier. Il possède une certaine force et une bonne résistance; il est capable de résister à certains obstacles dangereux. Il est également capable d'utiliser les objets enflammés intelligemment, et connaît les sorts magiques qui les animent dans certains cas (après tout, il a traversé l'entièreté du donjon, et possède beaucoup d'expérience). Il est également capable de revivre magiquement lorsqu'il ne possède plus de points de vie; on supposera que la liche est capable de le ramener aux *checkpoints* enflammés.



### Détails des contrôles

Le personnage se contrôle au clavier et à la souris. Les contrôles sont personnalisables.

**Clic gauche de la souris :** Action avec l'objet enflammé.

**Déplacement de la souris :** Visée pour l'objet enflammé.

**Touches WASD :** Déplacement du personnage. Les touches

A et D font aller à gauche et à droite respectivement, alors que les touches W et S ne sont utilisées que lors de la navigation verticale (dans une échelle par exemple).

**Touche E :** Action secondaire permettant d'interagir avec les objets (et ramasser des torches)

**Touche Shift / Majuscule :** Permet au personnage de courir lorsque enfoncée.

**Touche Ctrl :** Permet au personnage de s'accroupir lorsque enfoncée.

**Barre d'espace :** Fait effectuer un saut au personnage.



## 4. Gameplay

### Type de jeu

Blighted est un jeu *platformer* de type aventure/puzzle. Le jeu est composé de différents niveaux, chacun permettant de se rendre au niveau suivant. Chaque niveau contient des défis sous forme d'un puzzle composé d'obstacles. Le joueur doit trouver un passage en utilisant les objets à sa disposition et la géographie du niveau.

Afin de traverser le puzzle, le joueur doit éviter les obstacles qui peuvent le tuer (comme la lave et les guillotines). S'il meurt, il recommence au dernier *checkpoint* allumé, et le niveau est remis dans l'état où il était lorsque le joueur a enflammé le *checkpoint*. Il y a un *checkpoint* qui s'allume automatiquement au début de chaque niveau; si le joueur n'en a pas encore croisé d'autre, celui-ci est considéré comme le dernier *checkpoint* et le niveau est remis à son état de départ.

Le joueur doit également chercher à préserver sa torche des obstacles qui ne le tuent pas mais peuvent éteindre sa flamme (par exemple, les chutes et les flaques d'eau). Bien qu'il puisse se promener dans le niveau sans flamme, celle-ci est nécessaire pour passer plusieurs obstacles. Elle est également requise pour passer au prochain niveau. Si jamais sa flamme est éteinte, il suffit au joueur de retourner au dernier *checkpoint* pour la rallumer. Contrairement à la mort du joueur, la perte de la flamme ne cause pas une perte de la progression. Il est également possible pour le joueur de rallumer la flamme à partir de certains éléments d'environnement.

### Détails du jeu

#### *Caméra*

Blighted possède une caméra 2.5D qui suit le joueur (perpendiculairement à son mouvement) et se trouve légèrement au-dessus de celui-ci pour permettre l'effet de profondeur. la caméra fournit un angle assez large pour voir une bonne portion de l'entourage du joueur en tout temps, si la luminosité le permet.

#### *Contrôleur de mouvement*

Tel que décrit précédemment, le jeu se contrôle au clavier et à la souris. Cela permet une meilleure précision lors de la résolution de certains puzzles nécessitant un lancer de torche, par exemple.

## 5. Univers du jeu

### Donjon

Le donjon est le lieu où se déroule l'ensemble des niveaux. Il est sombre, et montre des signes d'âge et d'usure. Sa position sous terre est responsable de l'humidité de certaines pièces, et explique pourquoi des nappes d'eau souterraines peuvent s'y glisser à certains endroits.

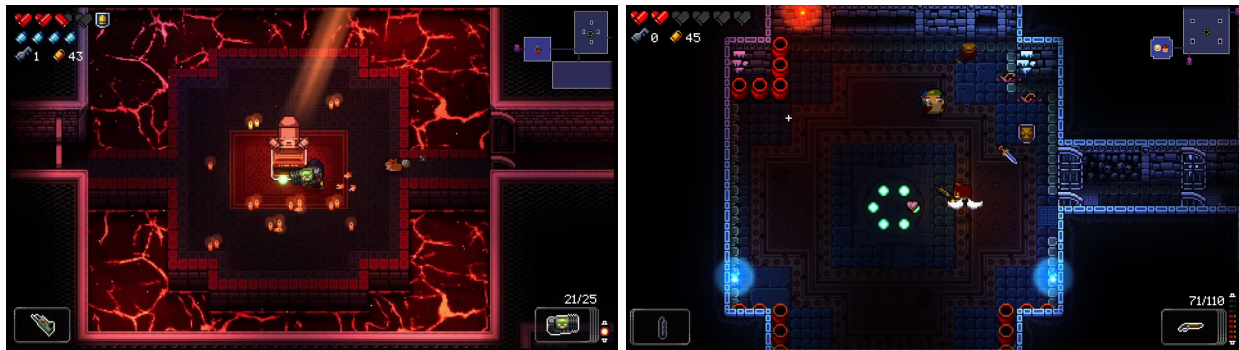
Certains niveaux peuvent aussi contenir de la lave, ou encore d'autres obstacles environnementaux (végétation, glace, etc.) en fonction du thème de chacun. Ces thèmes pourraient être amenés à varier.

## Ambiance

Visuellement, le donjon sera inspiré d'une variété d'autres jeux impliquant des situations d'exploration de donjons, tel que Skyrim ou The Legend of Zelda, en adaptant les différents environnements selon la profondeur ou la thématique de la zone. On retrouvera ainsi des niveaux plus génériques, assez sombres et d'apparence ancienne.



*Exemple d'environnement donjon générique. Source: The Elder Scrolls V: Skyrim, Bethesda Softworks*



*Exemple d'environnements chaud et froid.. Source: Enter the Gungeon, Devolver Digital*

D'autres niveaux adoptent plutôt des variantes offrant d'autres perspectives en terme de gameplay, par exemple des niveaux "chauds" ou "froids". Cette variété devrait permettre de mettre en oeuvre diverses mécaniques de jeu intéressantes, et ainsi éviter la redondance.

De même, l'ambiance sonore sera assurée par de la musique appropriée en fonction du niveau (plus mystique pour un niveau ancien, plus dramatique pour un niveau de lave, etc.), et divers effets sonores viendront agrémenter le tout. Lorsque la torche s'éteint par exemple, un effet sonore d'évaporation se fera entendre, alors qu'on entendra un bon *whoosh* lorsque la torche sera rallumée.

## 6. Expérience de jeu

### Gestalt

L'expérience de jeu devra être propice à la réflexion. Malgré l'environnement malévolent et les trappes du donjon, le joueur ne devrait pas se sentir pressé de compléter un niveau : dans le pire des cas, le stress potentiellement produit par le jeu proviendra de la tentative d'exécution d'une solution pressante dans le temps, par exemple nécessitant un saut précis et rapide entre deux plateformes mobiles. Le jeu doit principalement inciter le joueur à tenter de résoudre les différents problèmes présentés de manière créative : les seuls ennemis sont des trappes à mouvements prévisibles, les zones "sécuritaires" sont nombreuses et permettent d'observer la situation à résoudre, et la caméra permet d'avoir une vue de l'entourage du joueur en tout temps. Le danger principal, éteindre la torche de Ray, est un inconvénient plus qu'un arrêt de mort, sauf dans certains cas bien spécifiques qui seront détaillés plus bas.

### Émotions et humeurs recherchées

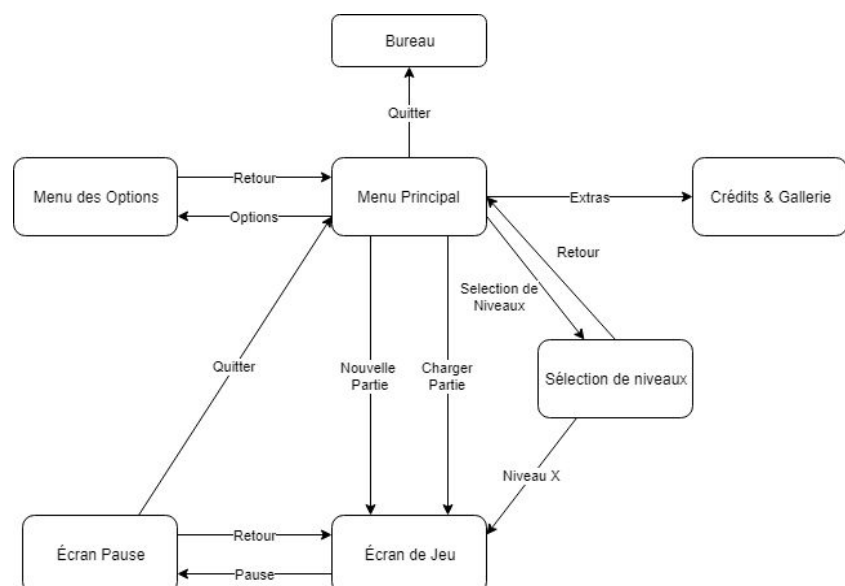
Les émotions que le jeu cherche à évoquer chez le joueur sont une combinaison du "Eurêka" de la résolution d'une énigme, et du soulagement ou de la fierté d'avoir accompli une tâche précise tel la séquence de sauts de plateformes mobiles invoquée plus haut. On veut également mettre un peu d'humour dans le déroulement du jeu, notamment avec des clins d'oeils plus ou moins bien cachés à d'autres franchises du jeu vidéo.

### Lien entre la musique, son et Gestalt

L'expérience sonore de Blighted sert surtout à permettre au joueur de réfléchir. On ne veut pas déborder l'esprit de celui-ci avec des effets sonores irritants, ou encore de la musique trop dynamique. Ainsi, la trame sonore sera plus ambiante qu'autre chose.

### Organigramme de la navigation d'interface

Voir à droite.



## **7. Mécaniques de gameplay**

### Mécaniques

#### *Saut*

Un saut standard pour naviguer des obstacles: exécutable en appuyant sur la touche de saut lorsque le joueur est au sol, le propulsant vers le haut, tout en préservant l'inertie horizontale pour franchir des puits. Comme dans la majorité des *platformers*, le joueur peut contrôler le personnage plus lentement qu'au sol lorsqu'il est dans les airs (à gauche ou à droite).

#### *Ramper*

En s'accroupissant au sol, le joueur est capable de naviguer des espaces plus restreints ou d'éviter des trappes. Cette position est automatiquement maintenue tant que le joueur n'a pas assez d'espace pour se redresser.

#### *Pousser des objets*

Lorsque debout et marchant vers certains objets et qu'il est déjà appuyé contre eux, le joueur est capable de les pousser et de les déplacer à l'intérieur du niveau, tant que la surface le permet : ces objets ne peuvent être soulevés, mais peuvent glisser le long d'un plan ou tomber sur un palier inférieur. Vu la force incroyable de Ray, les objets déplaçables de cette manière pourront être variés: meubles, caisses, rochers et éboulis, boulets, blocs de pierre, ou autre obstacle qui n'est pas fixé à la géométrie du niveau. Ces objets peuvent ainsi servir de plateformes, à activer des boutons, où encore à d'autres fins.

#### *Changer de torche*

Une mécanique fondamentale du jeu est le changement de torche. Cela permet au joueur de résoudre les puzzles avec différentes stratégies; parfois une seule stratégie fonctionne. Les différents types de torches sont rencontrés au fur et à mesure que le joueur progresse dans le jeu, et celles-ci ont différentes actions en fonction de leur nature et de leur taille. Elles sont ramassées à travers les niveaux, mais Ray ne peut en transporter qu'une seule à la fois, et le joueur doit donc bien exploiter la ou les torches qui s'offrent à lui dans un niveau. Il peut toujours retourner les récupérer dans le niveau en cas de besoin.

#### *Actions de torche*

Les torches peuvent être actionnées avec le bouton d'action principal. Elles ont toutes un comportement différent, et parfois certains bonus ou malus passifs. Voici quelques types de torches que le joueur peut trouver:

##### **Torche de base**

*Actif* : La torche est lancée dans la direction pointée par la souris, allumant les objets inflammables sur son passage. Elle peut être récupérée par la suite si le joueur en est capable.

*Passif* : Ray commence chaque niveau avec cette torche. La flamme est à l'air libre, donc elle

enflamme les objets inflammables qu'elle touche, mais est vulnérable aux obstacles environnementaux (ex. une chute d'eau).

### **Lanterne**

*Actif* : La lanterne peut elle aussi être lancée, mais elle se lance moins loin. À l'impact, elle rebondit quelque peu, et enflamme moins facilement les objets que la torche de base.

*Passif* : La lanterne protège sa flamme des éléments jusqu'à un certain degré. Ainsi, le joueur peut passer dans un petit cours d'eau sans que la flamme s'éteigne tout de suite. Elle ne peut par contre pas enflammer directement quoi que ce soit.

### **Sceptre de flammes maudites**

*Actif* : Le sceptre de flammes maudites tire des boules de feu dans la direction pointée par la souris. Celles-ci ne sont pas affectés par la gravité. Il y a un temps de repos (*cooldown*) significatif entre les tirs.

*Passif* : Le sceptre agit comme la torche de base pour enflammer des objets, mais se porte à deux mains, empêchant ainsi d'interagir avec certains objets.

## Économie interne

Blighted fonctionne selon un principe simple pour son économie interne. En effet, le joueur a seulement deux ressources à gérer : les points de vie de Ray, et l'état de la torche.

Les points de vie sont affectés par les obstacles dangereux et parfois certains malus, le tout étalé sur une quantité fixe de [X] "coeurs". Un contact avec un obstacle enlèvera [Y] coeurs, alors que la malédiction de la noirceur, détaillée plus bas, enlèvera [Z] coeurs par seconde, par exemple. Certains obstacles peuvent causer une mort instantanée, comme les écroulements.

L'état de la torche dépend du type de celle-ci et de l'environnement. Certaines torches sont plus résistantes à certains éléments (comme la lanterne avec l'eau), mais toutes peuvent être éteintes, et il est important pour le joueur de bien gérer celles-ci pour avancer dans les niveaux.

## Systèmes

Blighted utilise un système physique newtonien pour déterminer le mouvement des objets et l'effet que ceux-ci ont sur la torche. Ainsi, des particules d'eau entrant en contact avec la torche de base un certain nombre de fois suffiront pour l'éteindre, et celle-ci prendra un certain temps avant de se régénérer si elle n'est pas éteinte. La lumière est également gérée de manière physiquement plausible pour simuler l'éclairage de la torche et des éléments enflammés, qui permettent de retirer la noirceur.

## **8. Ennemis**

### T'vāth

T'vāth veut décourager Ray de s'aventurer dans l'ombre, puisque la liche possède la

flamme qu'il transporte. Ainsi, lorsque le joueur entre dans une zone de noirceur totale (aucun éclairage externe ou torche allumée transportée), il commencera à subir la malédiction de T'vāth, qui le consumera rapidement.

### Pièges

Aucun autre ennemi vivant n'est présent dans le donjon, puisque l'explorateur les a déjà vaincus lors de sa descente vers T'vāth, mais un bon nombre de pièges le transforme en un véritable labyrinthe que notre héros devra traverser. Voici les pièges qui s'y trouvent :

#### *Eau*

De grandes chutes d'eau peuvent se trouver à l'intérieur d'un niveau. Elles ne causent pas de problèmes au joueur, mais éteindront sans aucun doute sa source de lumière s'il n'y porte pas attention! Le joueur aura le choix de les éviter, ou de trouver une façon de rallumer sa flamme après l'avoir traversée. Le joueur doit également faire attention aux canaux plus ou moins profonds se retrouvant dans certains niveaux.

#### *Vent*

Une chance que le donjon est aéré, sinon y maintenir une flamme pourrait être difficile... mais cette aération n'a pas que des bons côtés : si le joueur passe dans un courant d'air, sa flamme se trouvera éteinte et il sera difficile pour lui d'avancer contre le vent.

#### *Guillotine pendule*

Serait-ce un vrai dungeon sans pièges étranges menaçant de décapiter le héros au moindre mauvais pas? Bien sûr que non! Ce piège accroché au plafond menace le personnage avec sa lame tranchante et son mouvement de balancier dans la troisième dimension. Le joueur devra bien rythmer son déplacement, ou trouver une façon d'arrêter leur balancement.

#### *Lave*

Retrouvée dans les niveaux chauds, dont elle est probablement la cause, la lave est à la fois un obstacle de taille et une alliée. En effet, s'en approcher assez permet de rallumer sa torche ou sa lanterne. Cependant, un joueur averti évitera de la toucher directement, sous peine de subir une mort douloureuse.

#### *Glace*

La glace est un obstacle qui peut s'avérer inoffensif au départ... mais cette première impression est fausse. Bien qu'elle ne cause pas directement la mort du personnage, une plate-forme de glace fondra si une source de chaleur (une torche, par exemple) reste à proximité trop longtemps... Il est aussi difficile de s'y aventurer car très glissante! Elle peut créer une barrière à l'intérieur d'un niveau, nécessitant ainsi une flamme pour continuer à avancer.

#### *Piège à éboulis rocheux*

Le dungeon n'a pas été beaucoup entretenu dans les dernières années... et cet obstacle en

est la preuve! Lorsque le joueur s'en approche, certaines parois rocheuses et murs de briques vieillis ont tendance à s'écrouler. Un joueur averti devra repérer ces structures par leur apparence fragile et les éviter. Si un joueur se retrouve enfoui sous les éboulis, il meurt, et devra recommencer au dernier *checkpoint*.

### ***Trappe lance-flamme***

Autre souvenir laissé par l'architecte du donjon depuis longtemps oublié, les lance-flammes devaient servir à protéger le donjon des intrus. Bien qu'étant moins beaucoup moins chauds que la lave, ils sont suffisamment puissants pour tuer même le plus vaillant explorateur d'un seul jet de flammes bien placé. Ces trappes peuvent être cachées sur le sol, à l'intérieur des murs et même au plafond. Heureusement qu'elles ne crachent des flammes que dans une seule direction...

## **9. Multijoueur et extras**

### **Multijoueur**

Aucun mode multijoueur n'est prévu pour le moment.

### **Extras**

L'avancement dans le jeu permet de débloquent des croquis utilisés pendant le développement du jeu. Ce sont des images précieuses que le joueur pourra admirer et apprécier.

## **10. Monétisation**

Le jeu sera à vendre à un prix fixe sur la plateforme Steam.